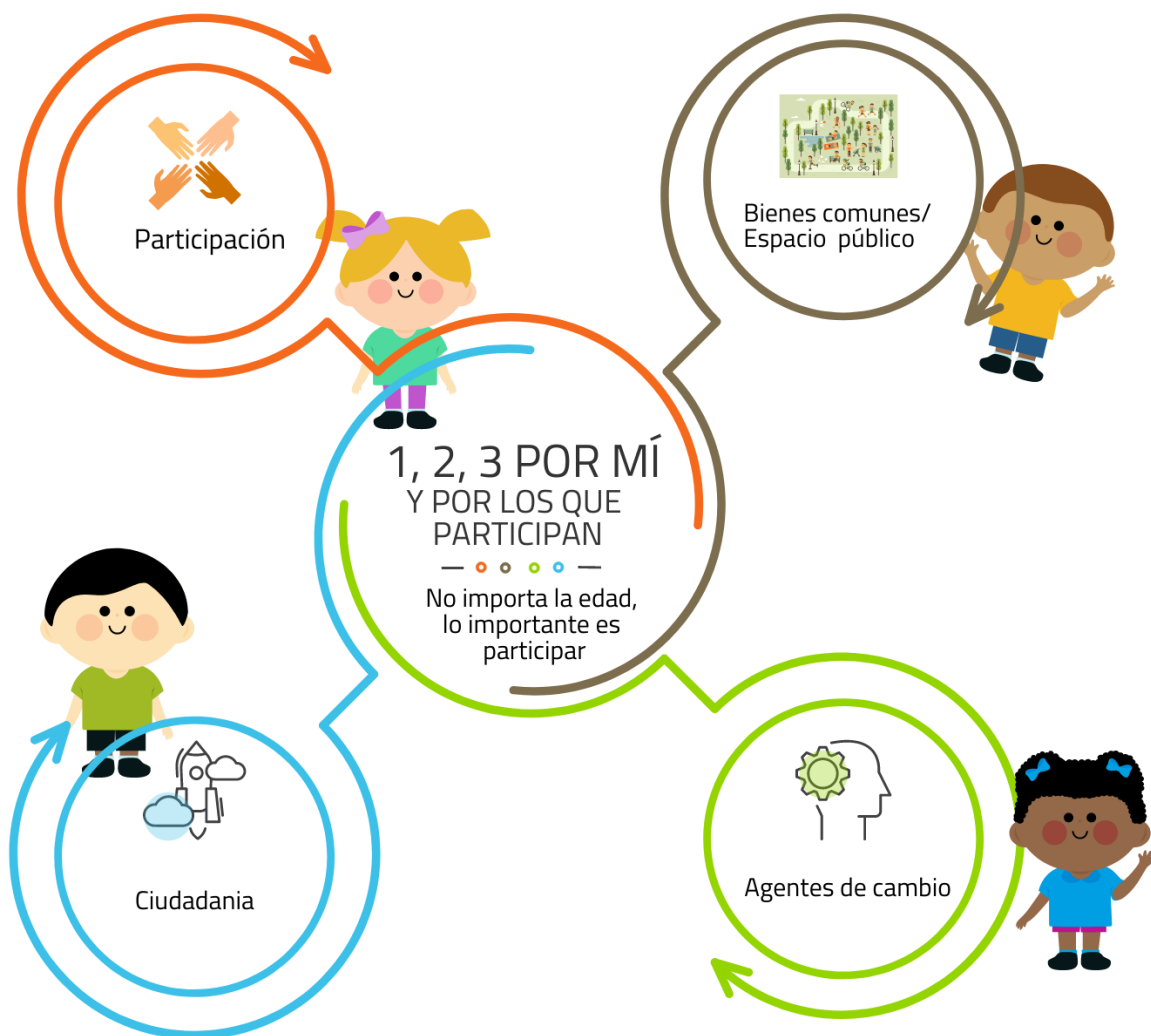




CCIUDADANO

Construcción y articulación de lo público



Introducción

El presente proyecto es resultado de un proceso de investigación y de exploración de los museos como un recurso, en nuestro caso innovador, para presentar los temas que a lo largo de la última década se han estudiado, desarrollado e implementado por CCIUDADANO. Nuestro acercamiento con distintos actores sociales y las experiencias que hemos recogido de ellos nos han permitido reconocer que la formación de ciudadanos es vital para generar procesos de incidencia para el control ciudadano de lo público.

Sin embargo, la tarea no es fácil pues se requiere sensibilizar y formar a las personas sobre la importancia de intervenir en los asuntos públicos mediante el reconocimiento de las responsabilidades y capacidades que tienen las autoridades para solucionar los problemas que les aquejan. Los resultados que se obtienen de estos procesos de sensibilización, aunque buenos, son pocos y casi siempre los realizan las mismas personas.

¿Cómo ampliar el número de personas que se interesan y participan en la solución de los problemas que les aquejan? ¿Qué es lo que debemos cambiar para lograrlo? En gran medida consideramos que una parte significativa de la solución está en la formación de la ciudadanía del futuro, concretamente referida a los niños y a las niñas.

La infancia es una etapa primordial para adquirir conocimientos y habilidades, por ello buscamos fomentar en los niños y niñas la importancia de involucrarse en los problemas que hay en sus comunidades, pero sobre todo encauzar su creatividad para proponer soluciones.

En este documento se condensa el trabajo que se ha realizado para conceptualizar y diseñar una propuesta de exposición itinerante dirigida a niños y niñas que cursan la primaria. En un primer momento se hace referencia a los antecedentes que dieron pie para iniciar con este proyecto de investigación y de exploración, donde reconocemos que el papel de los museos como espacios de conservación, investigación y comunicación del patrimonio han cambiado, para convertirse en espacios donde se experimentan nuevas formas de aprendizaje.

Luego, se aborda la pertinencia de desarrollar una exposición itinerante dirigida a niños y niñas en el contexto de la participación que han tenido en nuestro país de acuerdo con la última encuesta infantil y juvenil, así como, con la Estrategia Nacional de Educación Cívica (ENCIVICA) y finalmente, se muestra la metodología que se ha utilizado para diseñarla cuyo resultado es la selección de los temas y la construcción de los mensajes que se espera que se lleven las niñas y niños después de visitar la exposición.

La exposición *1, 2, 3 por mí y por los que participan* tiene la finalidad de mostrar a los niños y niñas, a través del juego, ejercicios de participación que les permitan reconocer las problemáticas de su comunidad y cómo pueden ser parte de la solución. Se espera que su diseño se lleve a cabo entre los meses de marzo a noviembre para que comience su recorrido por las escuelas primarias en los primeros meses del año 2020.

Antecedentes

Desde el área de Formación y Docencia del CCIUDADANO, programa adscrito al Centro de Investigaciones y Estudios Superiores en Antropología Social (CIESAS), se trabaja en la creación de diversos materiales didácticos – guías, manuales, rúbricas, entre otros – con el fin de facilitar la comunicación de contenidos y el ejercicio del *control ciudadano de lo público*.

Una inquietud permanente del CCIUDADANO ha sido la ampliación de los públicos destinatarios. Por ello se pensó diseñar e implementar una exposición itinerante para niños y niñas, que se instale en escuelas de educación básica.

Parte fundamental de este proyecto es entender la labor de los museos o espacios museográficos. Si bien, nuestra intención no es la apertura de un museo, estos son nuestro principal referente hablando de compartir contenidos de una manera innovadora. En esta línea aclararemos a qué idea de museo y exposición itinerante nos suscribiremos.

Los museos, con una larga historia y una amplia labor, se han ido modificando y adaptando a los más diversos contextos; por lo que hablar de una única definición de museo, es complicado. No obstante, consideramos importante retomar y poner a dialogar dos concepciones del museo: por un lado, la del Consejo Internacional de Museos (ICOM, por sus siglas en inglés) y, por el otro, la que hace Nina Simon del museo participativo.

El ICOM, define al museo como “una institución sin fines lucrativos, permanente, al servicio de la sociedad y de su desarrollo, abierta al público, que adquiere, conserva, investiga, comunica y expone el patrimonio material e inmaterial de la humanidad y su medio ambiente con fines de educación, estudio y recreo”. (Recuperado de ICOM) A su vez, Nina Simon concibe al museo participativo “como un lugar donde los visitantes pueden crear (contribuir), compartir (discutir, redistribuir) e interactuar (socializar) entre ellos y en torno a su contenido o colección (las conversaciones se basan en la evidencia). [Donde la motivación] de los visitantes o “participantes culturales” permite que las instituciones se reconecten con el público y demuestren su valor y relevancia. (Simon en Aguilar, 2016: 97)

Ambas definiciones se complementan y nos muestran distintas facetas de los museos, lo que nos da luz sobre el tipo de exposición-experiencia que buscamos: al servicio de la sociedad, abierta al público, donde se promueva el diálogo, la interacción, el trabajo colaborativo; esto con el fin de construir una ciudadanía más crítica.

Por otro lado, optamos por una exposición itinerante ya que su diseño favorece su exposición “en distintos lugares, con la ventaja [...] que pueda ser vista por más personas, en distintos sitios [o] en áreas de difícil acceso” (Recuperado de Museo de botones Destro). Con lo que esperamos tener un mayor impacto, contribuir en procesos de formación cívica y mantener la confianza de los niños y niñas en la democracia, así como promover su involucramiento en asuntos de sus comunidades.

Justificación.

Las bajas cifras de participación en los últimos procesos electorales –una nota aparte es la elección presidencial de 2018-, según el Instituto Nacional Electoral (INE) como la Encuesta Nacional de Cultura Política y Prácticas Nacionales (ENCUP), muestran un panorama preocupante respecto al interés de los ciudadanos por involucrarse en los asuntos públicos. Esto nos obliga a establecer hipótesis sobre las causas: como la desconfianza en las autoridades e instituciones, el poco o nulo entendimiento de la política, el desinterés, etcétera. Cualquiera que se elija nos hace concluir que una de las estrategias para evitar los efectos de la baja participación es la formación de ciudadanos.

La respuesta que se ha propuesto y explorado desde la curricular escolar en el nivel primaria es la educación cívica, lo que nos parece adecuado pero insuficiente, pues la formación de ciudadanos exige el desarrollo desde la infancia de habilidades y capacidades que les permitan favorecer el futuro involucramiento informado, desde una perspectiva de derechos, en procesos de toma de decisión concernientes a la esfera pública.

Con este marco de referencia, nos interesa diseñar e implementar una exposición itinerante, a partir de la cual podamos provocar procesos incipientes para la formación de ciudadanía, despertando el interés de esta población en los temas inmediatos de su comunidad.

En los espacios museísticos encontramos una oportunidad de comunicar contenidos a partir de nuevos enfoques y estructuras que alientan el libre aprendizaje y empoderen a quienes los visitan. Si bien, nuestra intención no es la apertura de un museo, estos son nuestro punto de partida para la presentación de contenidos de una manera innovadora.

Descripción

Se realizará una exposición itinerante cuyo propósito es favorecer los procesos de formación ciudadana en niños y niñas que contribuyan en la mejora de las cualidades ciudadanas que les permitan ejercer una participación sustantiva para mejorar sus comunidades. Esta se planea que pueda ser instalada en escuelas de educación primaria.

Se trabaja con base a un modelo para la planeación y desarrollo de exposiciones, presentado por Alejandra Mosco Jaimes en *Curaduría interpretativa, modelo para la planeación y desarrollo de exposiciones* (ENCRyM-INAH, 2018), el cual se compone de seis guiones que estructuran y guían el desarrollo de la exposición.

A continuación, se describe cada uno de estos guiones.

- **Guión temático:** “Es el documento donde se conceptualiza la exposición desde una perspectiva interpretativa, pues en él se definen las ideas rectoras o mensajes principales y objetivos que se desarrollarán en toda la exposición” (Mosco, 2018: 106)

- **Guión de estrategias interpretativas:** “Es el documento en el que de manera general se relacionan cada uno de los temas y subtemas, ya definidos en el guión temático, con los objetivos interpretativos: objetivos de conocimiento...” Las preguntas que orientan este guión son: ¿qué espero que la gente aprenda? Los objetivos de emoción; ¿qué espero que la gente sienta?; y objetivos de acción ¿qué espero que la gente haga o no haga? Con las que en conjunto se definen actividades, uso de los sentidos, estilos de aprendizaje, entre otros, que se utilizarán durante la exposición, y además se diseñan las estrategias para generar reflexiones a corto, mediano o largo plazo.” (Mosco, 2018: 107)
- **Guión científico/académico:** “Es el documento que integra la investigación científica o académica acotada estrictamente a los temas y subtemas definidos en el guión temático [...] Su lenguaje es técnico y especializado.” (Mosco, 2018: 108)
- **Guión curatorial:** “Es el documento donde se integran y sintetizan los tres guiónes anteriores; presenta los contenidos de la exposición de manera esquemática. Se organiza según los temas, subtemas y estrategias interpretativas [...] es la versión resumida del guión científico traducido en cédulas o versión final de los textos que acompañarán la exposición, con un lenguaje muy breve y claro, puntualizando la jerarquía de las cédulas y su tipo [...] también integra la selección de obra y/o apoyos museográficos que apoyarán o ilustrarán los contenidos, así como algunas especificaciones y/o observaciones”. (Mosco, 2018: 108)
- **Guión museográfico:** “Es el documento que traduce el guión curatorial a un espacio y/o realidad tridimensional. En él se plasma la distribución de los núcleos temáticos (contenidos) [...] además de toda la propuesta de diseño de identidad gráfica, del mobiliario, estrategias tecnológicas y didácticas que se utilizarán para la exposición. Especificaciones técnicas de producción y montaje”. (Mosco, 2018: 109)
- **Guión museológico:** “en él deberá documentarse todo el proceso y desarrollo de la exposición, desde la conceptualización, gestión, investigación, diseño, hasta la producción, el montaje, evaluación, desmontaje, resultados, estadísticas, etc. [...] No se plantea como un sólo documento, sino más bien como la recopilación de carpetas de todo el proceso. (Mosco, 2018: 110)

Cada uno de los guiones se realizará a través del trabajo en conjunto de quienes colaboramos en el CCIUDADANO para definir mensajes y contenidos, para posteriormente elaborar prototipos hechos con materiales de fácil acceso y traslado, que serán llevados a escuelas para ponerlos a prueba.

Esta forma de llevar a cabo el pilotaje deriva del *Desing Thinking*, el cual, apuesta por la socialización de las estrategias comunicativas, en nuestro caso, por medio de prototipos, lo cual nos permite corregir y mejorar las versiones preliminares a partir de que éstas entran en contacto con las personas usuarias finales.

Guión temático.

Objetivo general de la exposición.

- Favorecer los procesos de formación ciudadana en niños y niñas que contribuyan en la mejora de las cualidades ciudadanas que les permitan ejercer una participación sustantiva para mejorar sus comunidades

Objetivos específicos.

- Favorecer procesos que permitan el desarrollo de competencias ciudadanas en niños y niñas
- Motivar el interés de esta población en los temas inmediatos de su comunidad

Idea rectora

La idea rectora, pretende ser un mensaje a manera de *slogan*, con el que el público pueda reconocerse y abarque en una sola frase los contenidos de la exposición. Las propuestas son las siguientes:

No importa la edad, lo importante es participar

a. Definición de temas y subtemas

Para la definición de los temas y subtemas que se abordarán en la exposición itinerante partimos del concepto de participación sustantiva, sin embargo, al estar dirigida a niños y niñas que cursan educación básica a nivel primaria –en edades de los 6 hasta los 12 años – es necesario traducir la información, ideas y conceptos, para sean comprensibles y atractivos para ellos.

En ese sentido partimos de las preguntas ¿Qué les debemos o queremos comunicar? ¿en qué conceptos debemos enfocar la exposición? ¿Cómo jerarquizar esos conceptos que sigan un camino lógico durante la exposición? Para ello nos utilizamos herramientas interpretativas propias de los museos. Una de ellas es la propuesta de Ham para definir los mensajes de una exposición, estudiosos en el tema recomiendan partir de una idea rectora y cuatro mensajes que le refuercen.

A partir de la propuesta de Ham desarrollamos un ejercicio de reflexión que nos orientó en la definición de los temas que abarcarán la exposición, a partir de: 1. Seleccionar un tema 2. Formular el tema en términos específicos y 3. Expresar el tema- mensaje de forma en que esperamos llegue al público. Su resultado se sintetiza en la siguiente imagen.

1,2,3 POR MI Y POR LOS QUE PARTICIPAN

No importa la edad, lo importante es participar



Participación



Bienes comunes



Agentes de cambio



Ciudadanía

Trabajo colaborativo



La importancia de la participación



Todos podemos participar para mejorar el lugar donde vivimos



El espacio público es un bien común



El espacio público es de todos



Todos debemos contribuir a mejorar el espacio público



Capacidades de niños y niñas como agentes de cambio



Niños y niñas pueden iniciar el cambio



Todos podemos ser agentes de cambio



Formas en que niños y niñas pueden ejercer su ciudadanía



La importancia de realizar acciones que produzcan cambios positivos en su comunidad.



Todos tenemos un papel importante en la comunidad.



Contenido conceptual



Contenido a transmitir



Mensaje para el público

Guión de estrategias interpretativas.

Como se mencionó antes, una vez definido los temas de la exposición – guión temático – el siguiente paso es plantear los objetivos interpretativos para cada núcleo temático

Por tema se responden las preguntas: ¿qué espero que el público aprenda?, ¿qué espero que el público sienta?, ¿qué espero que el público haga o no haga?, esto para definir los objetivos de conocimiento, emoción y acción, respectivamente. En la Tabla 1 se delinean algunas propuestas de estrategias interpretativas, es decir, la forma como pretendemos detonar cada uno de los objetivos; teniendo siempre presente involucrar varios sentidos y el factor lúdico, por ejemplo: juegos, dinámicas, videos, imágenes o cualquier recurso didáctico.



Elaboración propia, basada en la propuesta en Alejandra Mosco Jaimes en *Curaduría interpretativa, un modelo para la planeación y desarrollo de exposiciones*.



Elaboración propia, basada en la propuesta en Alejandra Mosco Jaimes en *Curaduría interpretativa, un modelo para la planeación y desarrollo de exposiciones*.



Elaboración propia, basada en la propuesta en Alejandra Mosco Jaimes en *Curaduría interpretativa, un modelo para la planeación y desarrollo de exposiciones*.

Tabla 1 Propuesta de actividades por núcleo temático

NÚCLEO TEMÁTICO	ESTRATEGIAS INTERPRETATIVAS (ACTIVIDADES, USO DE LOS SENTIDOS, ESTILOS DE APRENDIZAJE, ETC.)
Participación	Actividades lúdicas que promuevan la participación y el trabajo en equipo, estos pueden ser: obstáculos físicos, acertijos o rompecabezas.
Bienes Comunes / Espacio público	A partir de una maqueta de gran formato los niños y niñas tendrán la experiencia de construir y reconocer su espacio modo de cartografía participativa, donde podrán identificar problemáticas y actores. Mural donde los niños y niñas puedan identificar o reconozcan a los distintos actores de su comunidad
Agentes de cambio.	Búsqueda de pistas y objetos que les ayudara a modificar situaciones Dinámicas participativas que lleven a una solución de problemas.
Ciudadanía	Exposición de proyectos donde niños y niñas fueron un actor principal para impulsar un cambio.

Elaboración propia

Cronograma de trabajo. A continuación, se presenta el cronograma de actividades, donde se muestra de manera gráfica las actividades más relevantes del proyecto en relación con el tiempo en que se irán realizando.

[illegible]

[illegible][illegible]

[illegible]

Referencias:

- Aguilar Ugarte, Patricia Torres, Et al., *Menú para visitar museos de una forma emotiva, lúdica, creativa y participativa*. Nodo Cultura 2016. Recuperado de: https://nuevamuseologia.net/wp-content/uploads/2016/12/menu_para_visitar_museos.pdf
- ICOM, Definición de museo. Recuperado en <https://icom.museum/es/actividades/normas-y-directrices/definicion-del-museo/>
- Mosco Jaimes, Alejandra, *Curaduría interpretativa, un modelo para la planeación y desarrollo de exposiciones*, ENCRyM-INAH, México, 2018
- Mosco Jaimes, Alejandra, “Apuntes sobre cómo musealizar un basurero. Exposición, *Sólo si la mezclas es basura*” en *Estudios sobre conservación, restauración y museología. Volumen I*, ENCRyM-INAH, México, 2014
- Museo de botones Destro, Conceptos, Recuperado de: <https://www.museobotonespanama.com/espa%C3%B1ol/conceptos/5/>